

Gaymescom

Auf der GaymerX treffen sich schwule, lesbische, bi- und transsexuelle Spieler. Warum das gut ist - und was Entwickler daraus lernen können. Von Roland Austinat

Nicht umsonst gilt San Francisco als weltoffen, als tolerant, die Stadt möchte ihren Beamten sogar Geschlechtsumwandlungen bezahlen, falls diese das wünschen. Einen besseren Veranstaltungsort für die GaymerX könnte es also nicht geben: Am 3. und 4. August 2013 fand in San Francisco die erste Konferenz für Spielefans rund um das Thema LGBTQ statt. Diese etwas sperrige Abkürzung steht für lesbisch, schwul, bisexuell, transsexuell sowie »Queer«, was alle LGBT-Formen umfasst. Die Idee zur GaymerX hatte Matt Conn, der dazu im letzten Jahr ein Kickstarter-Projekt ins Leben rief, bei dem statt der angefragten 25.000 über 90.000 Dollar zusammenkamen. »Das war aufregend und beängstigend zugleich«, erinnert sich Conn, als wir ihn bei unserem Konferenz-Besuch darauf ansprechen. »Statt mit ein paar Hundert Interessenten hatten wir es auf einmal mit ein paar Tausend zu tun.«

2.500 Besucher und Helfer sind es schließlich, die sich zur GaymerX im Hotel Kabuki in Japantown versammeln. Der Stadtteil von San Francisco zelebriert zeitgleich ein großes Straßenfest: die 40. Nihonmachi Street Fair, die mit asiatischen Speisen und Kulturdarbietungen lockt. Doch die rund 40 Vorträge, Podiumsdiskussionen und Sessions der GaymerX sind trotzdem fast immer bis auf den letzten Platz gefüllt. Oft stehen noch Zuhörer dichtgedrängt hinter der letzten Sitzreihe. Das liegt nicht zuletzt an den hochkarätigen Rednern, die Matt Conn und sein Team für das Wochenende gewinnen konnten, und die oft zum aktiven Mitmachen einladen. So

zeigt die Entwicklerin Anna Anthropy, wie Queer Gamer – kurz »Gaymer« – mit Hilfe des Story-Tools Twine eigene Geschichten umsetzen können, während Zach Weiner-Smith über seine kreativen Abenteuer beim Zeichnen des Comic-Strips »Saturday Morning Breakfast Cereal« erzählt. Gleich zwei Stunden dauert der Workshop des Synchronsprecher-Ehepaars John Patrick Lowrie (Der Sniper aus **Team Fortress**) und Ellen McClain (GlaDOS aus **Portal**). Mit dem live vorgetragenen **Portal**-Song »Still Alive« leitet McClain dabei den Heiratsantrag eines Besuchers ein – einer der denkwürdigsten Momente der gesamten Konferenz. Abseits der Konferenzräume bieten Live-Rollenspiele, Brettspiele und Oldie-Konsolen reichlich Gelegenheit, andere Spielefans zu treffen. Das klappt auch prächtig an den überall im Hotel Kabuki aufgestellten Händlertischen, die T-Shirts, Poster, Bücher und andere Devotionalien feilbieten. Der Konferenzsponsor Electronic Arts verlost derweil Spiele – allen voran **Mass Effect** und **Die Sims**, die homosexuelle Beziehungen bieten.

Um Electronic Arts dreht sich indirekt dann auch die erste Diskussionsrunde der GaymerX: Designer von Bioware, Maxis und EA Los Angeles sprechen darüber, wie und warum homo- und bisexuelle Charaktere den Weg in Spiele finden können. Teilweise geht das recht pragmatisch: »Patrick Barrett, selbst schwul und einer der Sims-Programmierer, baute die optional homosexuellen Sims einfach in den Programmcode ein«, erinnert

sich David Graham, der KI-Programmierer für **Die Sims 4**. Wer dann seine Sims entsprechend lenkte, konnte gleichgeschlechtliche Partnerschaften bilden. An offen schwule oder lesbische Charaktere war vor zehn Jahren noch nicht zu denken. »Wir juxten bei der Entwicklung von Knights of the Old Republic, dass wir die Jedi-Kriegerin Johani lesbisch machen könnten«, sagt David Gaider, Lead Writer bei Bioware und seit **Baldur's Gate 2** im Team. »Doch daraus ist außer einiger zweideutiger Anspielungen nichts geworden.« Seine Kollegin, Biowares Community Manager Jessica Merizan, stimmt zu:

»Vor zehn, 15 Jahren wären schwule Charaktere in Mass Effect 3 noch ein Aufreger für konservative Sender wie Fox News gewesen.« Heute sorgen solche Figuren nicht mehr

für Aufsehen: »Optionale homosexuelle Liebesgeschichten in unseren Spielen haben unsere Verkaufszahlen nicht beeinflusst«, weiß David Gaider, der selbst schwul ist. LGBT-Themen sind für die Spielermasse kein Problem – auch wenn sich manche Menschen nach wie vor daran reiben, insbesondere religiöse Interessengruppen verteufeln homosexuelle Beziehungen – zuletzt etwa in **Star Wars: The Old Republic**.

Solche Proteste mögen mit ein Grund dafür sein, dass sich nur wenige Entwickler an LGBT-Inhalte herantrauen – lieber kein Aufsehen erregen. Woran kann es noch liegen? Mattie Brice, selbst transsexuell und als Autorin und Beraterin tätig, sagt, was wir an diesem Wochenende immer wieder hören:

»Einen schwulen Alibi-Charakter will ich nicht sehen«

Bei der **Eröffnung** der GaymerX deutet noch nichts auf die rund 2.500 Konferenzbesucher der nächsten zwei Tage hin.



Gespielt wurde auf der GaymerX natürlich auch, hier an diversen **Klassiker-Konsolen**.

Bild: Sal Mattos, Gaygamer.net

Bild: Sal Mattos, Gaygamer.net



Zu einer Spielemesse gehören natürlich gut gelaunte und gekleidete Besucher.



Hochkarätige Diskussionsteilnehmer: Jessica Merizan (Bioware), David Graham (The Sims Studio), J.M. Sudsina (EA Los Angeles) und David Gaider (Bioware).

»Die Industrie geht derzeit davon aus, dass alle Spieler heterosexuelle weiße Männer sind. Und Entwickler denken oft, dass sie unverhältnismäßig viel Aufwand investieren müssen, um Minderheiten anzusprechen – dabei sollten sie sich fragen, wie voreingenommen ihre Überlegungen eigentlich sind.« Geringstbekleidete, die Kundschaft anlockende »Babes« auf Messen wie der E3 deuten darauf hin, dass diese Beobachtung nicht ganz falsch ist. Der britische Journalist Steve Hogarty, der schon Artikel für das legendäre Magazin PC Zone verfasste, erinnert sich an die Einladung zu einer Presse-Vorstellung, die in einem Strip-Club stattfinden sollte: »Ich habe dem PR-Mitarbeiter der Firma dankend abgesagt und auf meine Homosexualität hingewiesen, worauf ich von ihm fast beschimpft worden bin.«

Dass andererseits Spiele, die eine möglichst breite Masse ansprechen wollen, dabei oft die eigentlichen Fans hinter sich lassen, ist kein Geheimnis – denken wir nur an **Mass Effect**, das weder Rollen- noch Actionspiel-Puristen direkt anspricht. »Das ist eine der Lehren, die wir aus dem Absturz von Zynga lernen sollten«, sagt uns Zoya Street, ein transsexueller Autor, der über die geschäftliche Seite der Spielebranche schreibt. »Die breite Masse ist oft nicht die beste Zielgruppe, denn am Ende des Tages kommt dann

geschmacksarme Durchschnittsware ohne Seele heraus. Spiele wären viel erfolgreicher, wenn sie die Begeisterungsfähigkeit eines kleineren Publikums nutzen würden. Als Entwickler erschafft man dann etwas, was das Publikum wirklich liebt, und das führt zu einem nachhaltigen Geschäftsmodell für alle Beteiligten.« Ein Fingerzeig darauf sind die zahlreichen Kickstarter-Erfolge der jüngsten Vergangenheit, die sich so mancher Publisher zu Herzen nehmen sollte.

Außer Electronic Arts und dem **League of Legends**-Macher Riot Games – mit einer Podiumsdiskussion zum Thema »Problematisches Verhalten in Online-Spielen« – ist auf der GaymerX jedoch kein anderer Publisher zu sehen. Woran liegt das? »Wir haben alle großen Studios eingeladen, von Ubisoft über Nintendo bis Sony«, sagt Matt Conn. »Doch die haben zum Thema LGBT-Rechte in Spielen wohl noch nichts zu sagen. Wir hoffen, dass sich das nach dem Erfolg der Konferenz ändert, und dass die Publisher darüber nachdenken, wie sie unsere Gemeinschaft besser unterstützen können.« Wie soll eine solche Unterstützung aussehen? Braucht jedes Spiel eine nicht heterosexuelle Figur? »Einen schwulen Alibi-Charakter will ich nicht sehen«, sagt John Michael Sudsina, Assistant Producer bei EA Los Angeles. David Graham stimmt zu:

»LGBT-Personen lassen sich genauso wenig auf ihre Sexualität reduzieren, wie sich Frauen auf ihre Weiblichkeit reduzieren lassen.« David Gaider drückt es so aus: »Manche Spieler wollen keine homosexuellen Beziehungen zwischen ihren Spielfiguren. Andere machen sich nichts aus Kämpfen, wieder andere wollen die Spielwelt bis auf den letzten Quadratmeter erkunden. Für LGBT-Charaktere und -Themen ist in Spielen immer Platz, doch gleichgeschlechtliche Beziehungen sollten stets optional sein.«

Bleibt die Frage: Warum GaymerX? Lassen sich LGBT-Themen nicht ebenso gut auf etablierten Veranstaltungen wie der GDC besprechen? »Zum einen geht es darum, einen sicheren Ort zu schaffen, an dem sich Gaymer wohlfühlen und nicht als Außen-seiter behandelt werden. Je mehr dieser Veranstaltungen es gibt, umso mehr Menschen werden sehen, wie vielschichtig die Spielergemeinde ist«, sagt Matt Conn. »Zum anderen ist es wichtig, an diesem Ort Themen zu vertiefen, die in der breiten Masse kaum auftauchen. Etwa, wie selbst ein technisch unbedarfter Gaymer mit Twine eine eigene Geschichte erzählen kann. Wenn es eine Plattform für diese Themen gibt, wird auch der Mainstream darauf aufmerksam werden.« Zoya Streets Antwort ist deutlich persönlicher: »Als transsexueller Mann, der auf den ersten Blick nicht als Mann durchgeht, weiß ich nicht, wie mich die Menschen wahrnehmen. Hören sie mich dann sprechen, denken sie normalerweise, dass ich eine Frau bin. Das stimmt mich ängstlich und traurig. An einem Ort speziell für Queer Gamer sind die Chancen größer, dass mich jemand fragt, mit welchem Pronomen ich angesprochen werden möchte.«

Bestärkt vom Erfolg der Konferenz laufen bereits die Planungen für die GaymerX 2014. Bleibt zu wünschen, dass Entwickler und Spieler lernen, die Sorgen und Wünsche der Gaymer zu respektieren. Und dass die Konferenz eines Tages nicht mehr stattfinden muss: Weil wir dann gelernt haben, dass Videospiele ein Medium sind, das Menschen aller Orientierungen verbindet – und nicht trennt. Roland Austinat / GR

Bild: Sal Mattos, Gaygamer.net



Die GLaDOS-Sprecherin Ellen McClain singt ein Ständchen – und leitet damit einen Heiratsantrag ein.